



HTW Chur

Hochschule für Technik und Wirtschaft
University of Applied Sciences



sciencEmotion: Workshopkonzept Videoproduktion

Inhalt

Summary	03
– Am Anfang steht das Experiment	
– Emotionale Geschichten erzählen	
– Multimediaplattform als Herzstück	
– Hilfe zur Selbsthilfe	
1. Zielsetzung	04
1.1 Projektziel	04
1.2 Lernziele Workshop	04
2. Planung	04
2.1 Didaktische Planung	04
– Absicht	04
– Wissensstrukturen	05
2.2 Methodische Planung	05
– Strategie	05
– Disposition	05
3. Workshopverfahren und Hilfsmittel	05
3.1 Vorbereitung	05
3.2 Infrastruktur	06
3.3 Ablauf	07
Quellenverzeichnis	08
Impressum	08

Summary

Wie gelingt es, Jugendliche (im Alter von 12-21) für technische Themen und Berufswege zu begeistern? Diese Fragen stellen sich heute viele Unternehmen und Initiativen. Das Projekt *sciencEmotion* der HTW Chur geht, auf Basis von eigenen neuen wissenschaftlichen Untersuchungen, direkt auf Jugendliche zu und bezieht sie in die Lösung ein. Ein interdisziplinäres Team entwickelt dafür eine *Multimediaplattform*, die technische Themen emotional, unterhaltsam und interaktiv präsentiert und sich - parallel zu den Mediennutzungsgewohnheiten - weiterentwickelt.

Startschuss

Das interdisziplinäre Projekt **sciencEmotion** (2016-2019) der HTW Chur ist eine Weiterführung des Projekts **MINT – Ingenieurberufe in den Medien** (2013-2015). „Ingenieurberufe in den Medien“ untersuchte erstmals die Rolle der Medien im Kontext von MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik). Die Ergebnisse der verschiedenen Projektstudien zeigten, dass MINT-Themen für Jugendliche (im Alter von 12-21) in den Medien meist zu komplex dargestellt werden und sich zu wenig mit den aktuellen Nutzungspräferenzen der Jugendlichen auseinandersetzen. „sciencEmotion“ baut auf diesen Erkenntnissen auf. Ziel des Gesamtprojekts ist es, die vielschichtigen Themen verschiedener MINT-Berufe auf eine unterhaltsame, emotionale und interaktive Art und über passende Medien zu erzählen.

Am Anfang steht das Experiment

Eine bereits durchgeführte Reihe von Laborexperimenten (*sciencEmotion* oder wenn Technik Gefühle zeigt 2016) mit insgesamt 120 Probanden (ausgeglichen in Bezug auf Alter und Geschlecht) hat untersucht, welche inhaltlichen und gestalterischen Determinanten von Videos (Format, Länge, Helden, Story, Tonalität, Interaktivität etc.) geeignet sind, um den Jungen solche MINT-Themen näher zu bringen.

Emotionale Geschichten erzählen

Auf Basis der o.g. Studie werden neue Storyformate entwickelt: So könnte das allgegenwärtige Thema Cyber Security z.B. als *crime*, Verkehrsthemen als *interaktives road movie* oder Energieentwicklungen als *science fiction* vorgestellt werden. Aber auch *love and cuisine stories* oder *politthriller* wären denkbare Formate, um die Technik in den Alltag zu holen. Die Erzähler werden dabei immer von Experten beraten, damit der Kern der Story fachlich sicher ist. (vgl. Content: Themen)

Multimediaplattform als Herzstück

Mittelpunkt und Herz des Projekts ist eine interaktive und mobile *Multimediaplattform*. Hier sollen Jugendliche unterhalten und für technische Themen und Berufe begeistert werden. Unternehmen können ihre neuesten Entwicklungen und deren Mitarbeiter auch gleich die passenden Jobs dazu vorstellen. In einem späteren Schritt ist vorgesehen, dass sich auch Jugendliche selbst mit eigenen, multimedial aufbereiteten MINT-Stories beteiligen. Alle Akteure sollen über diverse mediale Formen ins Gespräch kommen.

Hilfe zur Selbsthilfe

Damit den Unternehmen die Unterhaltung auf dem Niveau der digital natives auch gelingt, beinhaltet *sciencEmotion* auch Hilfe zur Selbsthilfe: Eine Reihe von Videotutorials, begleitet von Workshops, soll Mitarbeitern verschiedener Unternehmen das Grundwissen hierfür vermitteln.

Das vorliegende Konzept zu den Workshops beschreibt den Wissenstransfer für das zur Produktion von Videoclips benötigte Basiswissen in Bezug auf die aktuell eingesetzten Produktionsmittel.

1. Zielsetzung

1.1 Projektziel

Die Entwicklung eines geeigneten Workshop-Angebots für Technologieunternehmen ist ein wichtiger Bestandteil des Projekts sciencEmotion. Neben der Video-Produktion durch das geplante Startup oder andere externe Partner sollen Unternehmen auch lernen, wie sie ausgewählte Themen selbst als Video umsetzen können.

Der Videoworkshop im Herbst 2017 dient dafür als erste Evaluation und Testlauf. Er soll Antwort geben auf die folgenden Fragen: Welche Bedürfnisse haben Technologieunternehmen im Bereich Video(eigen)produktion? Welche konzeptionellen und welche technischen Grundkenntnisse bringen Mitarbeiter aus verschiedenen Fachabteilungen (Marketing, Kommunikation, Personal, Produktentwicklung, Verkauf etc.) bereits mit? Wie muss der Workshop idealerweise aufgebaut und wie lang darf er sein?

Für eine gezielte Vorbereitung werden die Teilnehmer bereits vor dem Workshop zu ihren Bedürfnissen befragt. Eine Feedbackrunde am Ende des Workshops soll helfen, Format und Inhalte weiterzuentwickeln. Unter diesen Voraussetzungen kann interessierten Unternehmen bereits mit der Gründung des Startup ein getestetes Workshop-Angebot offeriert werden.

1.2 Lernziele des Workshops

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des eintägigen Workshops (Herbst 2017) werden in die Lage versetzt, den Bedürfnissen der Unternehmen entsprechende, einfache Videoproduktionen selbständig zu realisieren. Sie lernen die Rahmenbedingungen und Anforderungen für Dreh- und Schnitтарbeiten und den Umgang mit aktuellem Audio-, Video- und Lichtequipment kennen. Die Teilnehmenden erhalten zudem Einblick in zielgerichtete Produktionsabläufe und lernen, mögliche Produktionsschwierigkeiten frühzeitig zu erkennen.

Die Teilnehmenden sind am Ende des Workshops in der Lage, die für eigene Produktionen benötigte Hard- und Software zu definieren und diese den Gegebenheiten entsprechend einzusetzen.

2. Planung

2.1 Didaktische Planung

Absicht

Das Grundlagenverständnis wird durch das Herabbrechen komplexer Zusammenhänge in einfach wahrnehmbare Einheiten mit einem logischen Zusammenhang erreicht. Punktuelle Vertiefungen mit dargestellten Beispielen und Vorführungen helfen, Alternativen aufzuzeigen und diese in der Gruppe zu diskutieren.

Durch die begleitete Anwendung einzelner Produktionstools festigen die Teilnehmenden in einem zweiten Schritt die Grundlagen und wenden diese innerhalb eines vorgegebenen Settings an.

Im Laufe des Workshops wird mindestens ein kurzer Filmbeitrag als Gruppenarbeit durch die Teilnehmenden in verschiedenen Rollen realisiert. Der Film bildet die Basis, um eigene Erfahrungen zu reflektieren aber auch um Fragen zum Equipment zu beantworten.

Wissensstrukturen

Im Wesentlichen bilden die einzelnen Geräte und Softwareapplikationen die Wissensstruktur selber ab. An deren Beispiel werden Funktionen und Einsatzmöglichkeiten aufgezeigt. Die einzelnen Komponenten aus Bild, Ton, Licht und Schnitt werden als Verbund einer Dreh und Schnittsituation aufgebaut und so als Gesamtsystem für mittlere und kleinere Settings betrachtet. Eine Interviewsituation (z.B. für ein Videostatement) dient als Basissetting auf welchem weiter aufgebaut werden kann.

Bild- und Tonbeispiele helfen weiter, die Geräte- und Funktionseigenschaften visuell und auditiv darzustellen.

2.2 Methodische Planung

Strategie

Es ist davon auszugehen, dass die Teilnehmenden noch wenig vertraut sind mit den Grundsätzen der Videoproduktion und der Anwendung von entsprechendem Equipment. Darum werden die einzelnen Themenaspekte einleitend in deduktiver Form als kurzes Lehrgespräch vermittelt.

Die praktischen Anwendungsübungen und Gruppenarbeiten werden gecoacht durch den Dozenten und den Tutor. Dabei steht an erster Stelle „Learning by doing“. Das bedeutet, dass die Teilnehmenden möglichst schwellenlos an die Produktionsmittel herangeführt und die technischen Aspekte nur im notwendigen Rahmen erörtert werden.

Disposition

Kursdauer	1 Tag = 4 Blöcke à 90 Minuten
Dozierender	1
Tutor	1
Anzahl Teilnehmer	maximal 8
Sprache	Deutsch / Dialekt
Kursort	Chur, Medienhaus Sommeraustasse 32

3. Workshopverfahren und Hilfsmittel

3.1 Vorbereitung

Die Teilnehmenden erhalten vorgängig den Zugang zu den Videotutorials (HTW Chur 2017). Diese decken die inhaltlichen Aspekte ab.

Die Pilotpartner sind angehalten, sich vorab auf Basis ihrer innerbetrieblichen Bedürfnisse, Gedanken zu einer möglichen, filmischen Umsetzung zu machen. Diese dienen als Grundlage für die technische/logistische Planung des Workshops.

Zudem können die Teilnehmenden ihr eigenes Equipment (Kameras, Mikrofone, Stative etc.) mitbringen. Damit dieses während des Workshops eingesetzt werden kann, bedarf es einer Funktionskontrolle durch die Teilnehmenden im Vorfeld des Workshops.

Die Teilnehmenden sollen nach Möglichkeit ein eigenes Smartphone/Tablet mit integrierter Kamera mitbringen. Ebenfalls dürfen sie eigene Laptops mitbringen, auf welchen (falls vorhanden) Software zur Audio- und Videobearbeitung installiert ist.

Falls keine eigene Software vorhanden ist, empfehlen wir die Installation folgender kostenloser Testversionen oder Gratisapplikationen:

- Windows und Apple: Adobe Premiere Testversion (http://www.adobe.com/ch_de/downloads.html)
- Apple Gratis Version: iMovie und GarageBand

Die Teilnehmenden werden 4-6 Wochen vor dem Workshop aufgefordert, der Workshop-Leitung alle Informationen zum eigenen Equipment sowie den innerbetrieblichen Bedürfnissen schriftlich zur Verfügung zu stellen. Damit kann der Workshop in Detailfragen konkret auf die Teilnehmenden eingehen.

3.2 Infrastruktur

Der Workshop findet in der EducationZone der HTW Chur im Medienhaus Südostschweiz an der Sommeraustrasse 32 statt. Es stehen sämtliche technische Einrichtungen, Räumlichkeiten und das Equipment aus der Technikausleihe zur Verfügung, die zur Produktion und Reproduktion von audiovisuellen Inhalten benötigt werden. Dazu gehören:

- **Präsentationsscreens**
- **Lautsprecher**
- **Whiteboards**
- **Flipchart**
- **Pinwand**
- **Kameras für verschiedene Anwendungsbereiche**
- **Mikrofone**
- **Mobile und stationäre Leuchten**
- **Stative**
- **Kopfhörer**
- **Mobile Journalismus Set**
- **Kontrollmonitore**
- **Benötigte Kabel und Speichermedien**
- **3 komplette AV Schnittplätze**
- **Elektrischer Strom**
- **W-Lan**
- **Software: Adobe CC, Apple iMovie und Garageband**

Für den Frontalunterricht wird eine Koje mit allen benötigten audiovisuellen Komponenten vorbereitet. Die praktischen Arbeiten werden in den Kojen und in den Studioräumlichkeiten durchgeführt.

Sämtliche mobile Produktionsmittel stehen ab Beginn des Workshops sowohl für praktische Arbeiten wie auch für Demonstrationszwecke betriebsbereit in der Vortragskoje zur Verfügung. Dabei handelt es sich um folgende Komponenten:

Kameras:

- Canon 5D / 70D
- Canon XF 105
- Canon C-100
- Apple Smartphone und Tablet mit MoJo Box

Mikrofone / Ton:

- Sennheiser Richtmikrofon
- Sennheiser Reportagemikrofon
- Sennheiser Funkmikrofon
- Rode Videomik
- Zoom H6 Audiorecorder

Licht:

- Diverse LED und Warmlicht

Zubehör:

- Stative, Slider, Kran, Schwebestativ

Schnitt:

- Adobe Premiere CC auf Windows Rechner

3.3 Ablauf

Die Unterrichtseinheiten werden wie folgt disponiert:

Zeit	Methodik	Inhalt	Dozent
08.15 – 08.30	Gruppenrunde	Eintreffen, Begrüssung, Vorstellungsrunde	Marcel Näf / Tutor
08.30 – 08.45	Frontalunterricht	Zielsetzung, Ablauf, Produktionsprozess	Marcel Näf
08.45 – 09.15	Frontalunterricht mit Beispielen	Grundlagen Bildgestaltung	Marcel Näf
09.15 – 09.45	Frontalunterricht mit Beispielen	Grundlagen AV Technik	Marcel Näf
09.45 – 10.00	Coaching	Hands on 1: Einzelübung Kamera	Tutor / Marcel Näf
10.00 – 10.30		Pause und Austausch	Alle
10.30 - 11.15	Frontalunterricht mit Vorführung	Kameratypen, Merkmale, Einsatz und Zubehör	Tutor / Marcel Näf
11.15 – 11.30	Frontalunterricht mit Beispielen	Der gute Ton	Marcel Näf
11.30 – 12.00	Coaching	Hands on 2: Gruppenübung Kamera und Ton	Tutor / Marcel Näf
12.00 – 13.00		Mittagessen	Alle
13.00 – 13.30	Frontalunterricht mit Beispielen	Licht und Schatten	Marcel Näf
13.30 – 13.45	Coaching	Hands on 3: Gruppenübung Licht setzen	Tutor / Marcel Näf
13.45 – 14.15	Frontalunterricht mit Vorführung	Schnittsysteme: Merkmale, Funktion und Unterschiede	Marcel Näf

14.15 – 14.30	Frontalunterricht mit Beispielen	Distribution: Formate, Plattformen und Rendering	Tutor
14.30 – 15.00		Pause und Austausch	Alle
15.00 – 15.30	Coaching	Hands on 4: Einzelübung Logging bis Payout	Tutor / Marcel Näf
15.30 – 15.45	Frontalunterricht mit Beispielen	Drehplanung und Drehvorbereitung	Marcel Näf
15.45 – 16.15	Coaching	Hands on 5: Gruppenübung Kamera, Ton, Licht und Schnitt	Tutor / Marcel Näf
16.15 – 16.30	Coaching	Präsentation der Gruppenübung	Gruppen
16.30 – 16.45	Gruppenrunde	Umfrage, weitere Infos und Verabschiedung	Marcel Näf / Tutor

Nach Absolvierung des Workshops erhalten die Teilnehmenden Zugang zu den einzelnen Präsentationen als PDF-Handout.

Quellenverzeichnis

- Flückiger, Barbara (2008): Visual Effects. Schüren, Zürich.
- Görne, Thomas (2015): Tontechnik. Karl Hanser Verlag, München.
- HTW Chur (2017): sciencEmotion. Unter: <http://www.htwchur.ch/multimedia-production/forschung-und-dienstleistung/sciencemotion.html>
- Klassen, Robert (2014): Adobe Premiere CC. Gallileo Design, Bonn.
- Lucke, Philipp von (2016): Jahrbuch Kamera 2016. I. Weber Verlag, München.
- Strauch, Thomas (2016): Filme machen. Wilhelm Fink, Paderborn.

Impressum

Herausgeberin
 HTW Chur
 Hochschule für Technik und Wirtschaft
 Pulvermühlestrasse 57
 CH-70004 Chur
 Tel. +41 81 286 24 24

Projektleitung und Koordination HTW Chur
 Prof. Dipl.-Phil. Ines Jansky

Konzept- und Workshopleitung HTW Chur
 Marcel Näf, Audioengineer SAE/Multimediaproducer SAE

Förderstiftung:
 Gebert Rüt Stiftung